1 Guide : il coordonne les troupes et remonte leur moral, gère les interactions sociales. Chef, leader, hérault, éclaireur, sage, barde. DEX / CLA / MOR
2 Guerrier : il maîtrise le combat. Né pour se battre, né pour tuer. Chien de guerre, barbare, mercenaire, garde du corps, assassin, homme d'armes. FOR / CON / DEX
3 Druide : Druide blanc, il invoque l'aide bienfaisante de la nature. Druide noir, il contrôle ses colères les plus dangereuses. Guérisseur, chamane, sage, messager, tellurique, naturel. CON / EMP / EGR
4 Sorcier : il contrôle ou croit contrôler les forces de l'emprise et de l'égrégore. Invocateur, medium, alchimiste, sabatique, envoûteur, désenvoûteur. MOR / EMP / EGR
5 Clerc : qu'il soit un vrai croyant ou un cynique, il utilise l'égrégore d'une religion pour provoquer des miracles et des fléaux. Prêtre, exorciste, démoniste, saint, damné, messie. FOR / CON / MOR
6 Pisteur : il connaît les chemins secrets de la forêt, il repère les pièges les plus cachés, et tue en silence. Rôdeur, baroudeur, forestier, éclaireur, autochtone, tribal. CON / DEX / CLA
7 Survivaliste : il est obsédé par la bataille de l'homme contre l'enfer vert, et la bataille de l'homme contre l'homme. C'est un loup parmi les loups. Stand-alone, vétéran, campeur, érudit, milicien, chasseur. FOR / CON / MEM
8 Artisan : Un des rares de ce monde à savoir encore faire quelque chose de ses dix doigts. Trappeur, charpentier, scientifique, bricoleur, forgeron, ingénieur. DEX / CLA / MEM
9 Taroticien : il sait lire dans les tarots de l'oubli, qui révèlent le passé, et dans les tarots de Marseille, qui révèlent l'avenir. On dit qu'il peut aussi modifier l'un et l'autre, à ses risques et périls. Spirite, passeur, gitan, chronomancien, mentaliste, charlatan. CLA / EGR / MEM
10 Sarcomancien : il maîtrise le liquide sarcomantique et façonne les chairs à loisirs selon le précepte d'étranges sectes orientales, selon ses propres lubies, ou conduit par la folie. Tatoueur, panseur, biologiste, horsain, bourreau, gourou. FOR / CON / EMP
11 Gastromancien : il pratique des rituels mêlant la cuisine et les émotions. Manger et nourrir sont pour lui les instruments de l'envoûtement. Cuistot, libertin, rabelaisien, empoisonneur, herboriste, chambellan. CON / EMP / EGR
12 Lazaréen : D'après l'Évangile selon Lazare, quand un humain meurt et ressuscite, il est purgé de ses péchés. Sans doute parce qu'il est réduit à l'état de zombie décérébrés. Les lazaréens utilisent ce sacrement pour faire revenir leur proche, accomplir la parole de Dieu, ou se constituer une armée de morts-vivants. MOR / EGR / MEM
13 Maletrait : Qu'il soit né comme ça ou qu'il le soit devenu, le maletrait n'est pas comme les autres humains. Son apparence physique, sa façon de penser ou son métabolisme en font un être à part. Mutant, irradié, manimal, gueule cassée, anomalie, post-humain DEX / MOR / EMP
14 Horsain : A cause d'une malédiction, d'un rituel, de l'emprise ou de l'égrégore, il devient peu à peu un horla. Qu'il regrette son humanité ou cherche à atteindre un état nouveau, il devient un monstre. Horla, changeforme, maudit, marqué, semi-démon, revenant. FOR / DEX / EGR
15 Corax : Changeforme corbeau-humain, il est le membre d'une race secrète qui vit en parallèle des humains et suit ses propres buts occultes. Fils de Millevaux, le Corax est imprégné de magie noire. Corbeau, métamorphe, intrus, élu, espion, charognard. EMP / EGR / MEM
16 Néandertal : Caché parmi les humains, le Néandertal est l'enfant d'une race ancienne, noble et persécutée. Gorgé de pouvoir et d'émotivité, il fomente des rêves de pouvoir et de vengeance. Confrère, infiltré, psyker, mémoriste, ermite, supérieur. FOR / MOR / MEM
17 Chasseur : La traque est son métier et sa passion. Insectes, rongeurs, grands cerfs, fauves, humains, horlas, il connaît chaque gibier et apprécie le défi qu'il lui propose. Braconnier, traqueur, trappeur, limier, maître-chien, chasseur de primes. FOR / CLA / EMP
18 Forestier : La forêt est sa maison. Mal en campagne et mal en ville, il est comme un poisson dans l'eau au milieu de l'obscurité foisonnante et dangereuse des bois, des steppes et des marais. Autochtone, bûcheron, carbonnier, maquisard, cueilleur, arboricole. CON / CLA / EMP
19 Voleur : Puisque les lois du monde ont fait faillite, le vol n'est plus un crime, c'est un jeu. La morale et la justice datent du temps passé, elles n'ont plus cours que pour ceux qui se destinent à être des gibiers. Larron, brigand, arnaqueur, marchand, pickpocket, roublard. DEX / CLA / EGR
20 Gnome : Descendant d'une lignée humaine épargnée par l'oubli, le Gnome cache son savoir de peur d'être persécuté, mais s'en servir comme d'une arme s'il le faut. Il connaît la valeur des reliques et récupère toutes celles qu'il trouve. Récupérateur, savant, archiviste, physionomiste, cerveau, consanguin. CLA / MOR / MEM.

	FOR	CON	DEX	CLA	MOR	EMP	EGR	MEM
Guide			x	x	x			
Guerrier	x	x	x					
Druide		x				x	x	
Sorcier					x	x	x	
Clerc	x	x			x			
Pisteur		x	x	x				
Survivaliste	x	x						x
Artisan			x	x				x
Taroticien				x			x	x
Sarcomantien	x	x				x		
Gastromancien		x				x	x	
Lazaréen					x		x	x
Maletrait			x		x	x		
Horsain	x		x				x	
Corax						x	x	x
Néandertal	x				x			x
Chasseur de horlas	x			x		x		
Forestier		x		x		x		
Voleur			x	x			x	
Récupérateur				x	x			x

	7	8	7	8	7	8	8	7